

# EL STORYBOARD•

Guiones Para medios  
audiovisuales

El storyboard, características básicas de su estructura y formato; ejemplo práctico y links a software para la creación digital.

**Carlos Medrano**  
**5/9/2009**

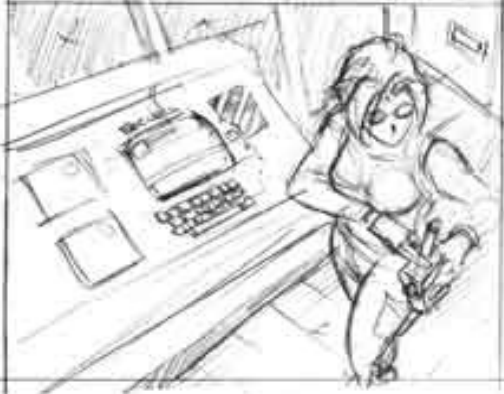
Close up of the figure in the lab



Scene of the figure in the lab



The figure in the lab



The figure in the lab (new scene)



The figure in the lab (new scene)



The figure in the lab (new scene)



The figure in the lab

# EL STORYBOARD

Guiones para medios audiovisuales

COMPILADOR: CARLOS MEDRANO

- Guión para medios audiovisuales

## El storyboard

El storyboard es una herramienta útil para la elaboración de guiones, tanto del género dramático como el género informativo. Consiste en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar o grabar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales.

El *storyboard* ayuda a visualizar las ideas del guionista y es muy utilizado en la producción de anuncios comerciales, videoclips, audiovisuales de transparencias y películas con diseños visuales muy elaborados. Se utiliza muy poco en la producción de programas dramáticos de la televisión. Aunque parezca extraño, es una herramienta muy útil en la elaboración de historias dramáticas y anuncios comerciales para radio. Ayuda a que los elementos aurales se visualicen y se combinen de una mejor manera.

En el *storyboard*, cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

El nivel de complejidad del *storyboard* varía de los dibujos más rudimentarios, hasta los más elaborados. Se puede hacer utilizando fotografías, recortes de revistas, transparencias y, en general, cualquier material visual. Puede diseñarse a lápiz, a tinta, a color o en blanco y negro. La calidad artística es lo de menos, aunque algunos storyboards llegan a ser verdaderas obras de arte del diseño. El objetivo siempre debe ser el mismo: visualizar una historia a través de imágenes unidas en secuencia.

Las mejores razones para elaborar un storyboard son las siguientes:

1. A veces, los productores de películas, videoclips o programas de televisión y los clientes para quienes se realizan anuncios comerciales, documentales o audiovisuales tienen dificultades para visualizar la acción cuando leen un guión. El storyboard les permite observar el desarrollo de la historia.
2. El storyboard permite al guionista ubicar precisamente el efecto que quiere, haciendo sus indicaciones en dibujos, en lugar de complicarse traduciendo imágenes en palabras.

3. En ocasiones, incluso los más expertos guionistas tienen dificultad para saber si una acción dada se traducirá bien del guión a la escena. El storyboard les permite saberlo con certeza, los fuerza a mostrar en lugar de explicar lo que quiere decir.

En pocas palabras, el storyboard es un excelente método para adiestrarse en el pensamiento visual.

La realización de storyboards es importante porque puede representar una ayuda extra para el guionista. Sin embargo, ocasionalmente puede ser un trabajo muy lento. Es útil emplearlo sólo cuando las necesidades de producción así lo demanden, o cuando existan problemas para visualizar adecuadamente una acción.

## **CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE ESTRUCTURA DEL STORYBOARD**

1. El storyboard está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción.
2. Normalmente, estas imágenes corresponden a planos o tomas específicas de cada escena, determinados por el realizador del storyboard con base en emplazamientos o posiciones de cámara específicos. Esto significa que el dibujante debe de poseer un conocimiento básico del lenguaje visual de cine y televisión, en lo referente a planos, emplazamientos y movimientos de cámara.
3. Existen infinidad de variantes en la ordenación de las viñetas. Algunos storyboards se leen de arriba hacia abajo; otros presentan una lectura de izquierda a derecha, lo recomendable es diseñarlo tomando en cuenta que la cultura occidental nos ha acostumbrado a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
4. Debajo de cada viñeta se escribe brevemente la siguiente información:
  - ✓ Número de la escena
  - ✓ Identificación de la escena
  - ✓ Número del plano o imagen dentro de la escena.
  - ✓ Breve descripción del audio ( diálogo, música y/o sonidos)
  - ✓ Observaciones técnicas (opcional y breves por ser el espacio muy pequeño debajo de las viñetas)
  - ✓ Entre una viñeta y otra, se indica la manera en que se dará la transición entre imágenes. Estas transiciones pueden ser:

- Por corte directo
- Por movimiento de cámara o del lente de la cámara (zoom).
- Por disolvencia entre una imagen y otra.

## **CARACTERISTICAS BASICAS DE FORMATO DEL STORYBOARD**

1. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla utilizado en la producción final. Los trabajos hechos para televisión, producidos en cine o video (videoclips, anuncios comerciales) y los audiovisuales con transparencias utilizan el formato denominado académico que tiene una proporción de tres tantos de altura por cuatro de ancho ( 3 x 4 ó 1.33:1). Los trabajos hechos para cine pueden variar de proporción según el formato de película o de proyección que se utilice. La película de súper 8 mm y la de 16 mm utilizan el formato de 1.33:1. Para la película de 35 mm (cine comercial profesional) existen los siguientes tres formatos:
  - Widescreen o Pantalla Ancha (1.85:1). Es la norma comercial en la actualidad.
  - CinemaScope (2.35:1). Antiguamente este formato variaba de 2.55:1 a 2.66:1.
  - Panavision (2.4:1)
  - Super Panavision 70 (2.35:1)
  - Super 35 (varía de 1.85:1 a 2.35:1)
  - Vista Vision (varía de 1.66:1 a 2:1).

Para la película de 70 mm, de uso especial para grandes producciones, existen los siguientes formatos:

- Super Panavision 70 (2.2:1)
  - Ultra Panavision 70 (2.75:1)
2. Una vez determinado el orden de lectura del storyboard (de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo) este se debe mantener hasta el final.
  3. Aunque existe un sinnúmero de formas para indicar la transición entre las imágenes de un storyboard, la siguiente nomenclatura puede resultar sencilla de utilizar:
    - Las transiciones por corte directo no se indican.

- Las transiciones por movimiento de cámara laterales (travelling, paneo) o verticales (tilt) se indican con una flecha dirigida hacia donde va el movimiento (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba).
- Las transiciones por movimiento de cámara hacia o desde el tema (dolly in, dolly out) se indican con una flecha diagonal, dirigida hacia donde va el movimiento.
- Las transiciones por movimiento del lente de la cámara (zoom) se indican con cuatro flechas dibujadas dentro de la viñeta, todas dirigidas hacia donde va el movimiento (hacia dentro de la imagen o desde dentro de la imagen).
- Las transiciones por disolvencia entre una imagen y otra se indican con dos líneas curvas cruzadas en x.

A continuación presentamos un ejemplo práctico de formato de storyboard. Toma en cuenta todas las indicaciones que aparecen en el formato. Estas te pueden resolver dudas específicas sobre la redacción del guion.

SIGUIENTE HOJA EJEMPLO DE FORMATO

**TITULO DEL PROYECTO:** En todas las hojas se debe escribir el titulo del proyecto.

En las viñetas se deben dibujar solo las imágenes más importantes de la acción. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla que se vaya a utilizar.

**ESC: 1 IDENT. EXT.- PARQUE-NOCHE P. 1.1**  
**PARQUE NOCHE P. 1.2**

**ACCION** \_\_\_\_\_  
brevemente la acción

\_\_\_\_\_

**AUDIO:** Aquí se describen brevemente los Sonidos del plano. Por ejemplo: "ruido

\_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

La información debajo de cada viñeta es esencial para identificar la acción dibujada en ella. En este formato se muestra como llenar los espacios con información.

**ESC: 1 IDENT. EXT.-**

**ACCION:** aquí se describe

Del plano. Por ejemplo: "Laura se

del carro"

**AUDIO:**

**OBSERVACIONES:**

Las transiciones entre las imágenes se pueden dar por: corte directo, movimiento del lente de la cámara (zoom) o disolvencia entre una imagen y otra.

**ESC: 1 IDENT. EXT.- PARQUE-NOCHE P. 1.3**  
**IDENT. P.** \_\_\_\_\_

Si la transición entre dos imágenes se da por corte directo, la transición no se indica en el storyboard (se entiende que la mayoría de las transiciones son de este tipo)

**ESC:**

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** Los planos se numeran

Tomando como base la escena a la que

Pertenecen (1.1, 1.2, etcétera).

**ACCION:**

**AUDIO:**

**OBSERVACIONES:**

**TITULO DEL PROYECTO:** Todas las hojas se numeran

**Hoja No.:** 2

A partir de la segunda.

Las transiciones que se dan por movimiento lateral de la cámara (paneo o "travelling") se indican mediante una flecha dirigida hacia donde va el movimiento. En este caso, el movimiento va hacia la derecha.

**ESC:** \_\_\_\_ **IDENT.** \_\_\_\_\_ **P.** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ **P.** \_\_\_\_\_

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** Las observaciones que se

Anotan aquí sirven para indicar detalles

Específicos del plano. Por ejemplo: "intercorte"

Cruce de eje o travelling.

Las flechas deben continuar hasta la imagen en que termina el movimiento. Normalmente un movimiento de cámara requiere tres imágenes (principio, desarrollo y final del movimiento).

**ESC:** \_\_\_\_ **IDENT.**

**ACCION:**

**AUDIO:**

**OBSERVACIONES:**

La flecha de la izquierda indica que el movimiento de cámara termina en esta viñeta. Si el movimiento es muy rápido solo se utilizan dos viñetas (principio y final del movimiento).

Las flechas diagonales indican un movimiento de cámara hacia o desde el tema (dolly in o dolly out). También, se indican con tres o dos viñetas según la rapidez del movimiento.

\_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_\_

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ACCION:**

**AUDIO:**

**OBSERVACIONES:**

**TITULO DEL PROYECTO:** Todas las hojas se numeran

**HOJA.: 3**

A partir de la segunda.

Las flechas verticales indican un movimiento de cámara en esa dirección (hacia arriba o hacia abajo). Estos movimientos se denominan “tilt up” y “tilt down”.

También los “tilts” se deben indicar con tres o dos viñetas, según la rapidez del movimiento. Los movimientos verticales hechos con grúa (“crane shots”) se indican también de esta manera.

ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

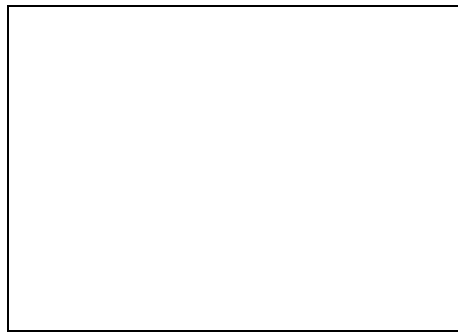
AUDIO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

La viñeta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara hacia el tema (“zoom in”). Los “zooms” se indican en una sola viñeta, con las flechas dirigidas hacia donde va el movimiento.

ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_\_ P. \_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TITULO DEL PROYECTO:** Todas las hojas se numeran

**HOJA No.: 4**

A partir de la segunda.

El efecto óptico en el cual una imagen va desapareciendo al mismo tiempo que otra aparece en su lugar, se indica con dos líneas curvas cruzadas en “x”

ES

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

La indicación del “fade” solo se hace si el efecto se realiza en medio de la acción. No se indica ni al principio (“fade in”) ni al final (“fade out”).

**ESC:** \_\_\_\_ **IDENT.** \_\_\_\_ **P.** \_\_\_\_

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

Este efecto tiene el nombre de “disolvencia”, “encadenado”, “fundido”, “fade” o “dissolve”. Si la imagen se funde con una pantalla negra o de algún otro color, el efecto se denomina, “fade out” o “fundido a” y el nombre del color.

P.

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

La flecha anterior ejemplifica la manera de indicar un movimiento de cámara desde el tema (“dolly out”). Los “dollys” se indican utilizando dos viñetas (principio y fin del movimiento).

**ESC:** \_\_\_\_ **IDENT.** \_\_\_\_ **P.** \_\_\_\_

**ACCION:** \_\_\_\_\_

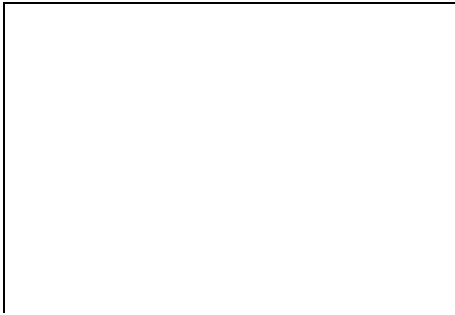
**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

**TITULO DEL PROYECTO:** Todas las hojas se numeran

**HOJA No.: 5**

A partir de la segunda.



ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_ P. \_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_ P. \_\_\_\_

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

La vineta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara desde el tema (“zoomout”). Los “zooms” se indican en una sola vineta, con las flechas dirigidas hacia donde va el movimiento.

P.

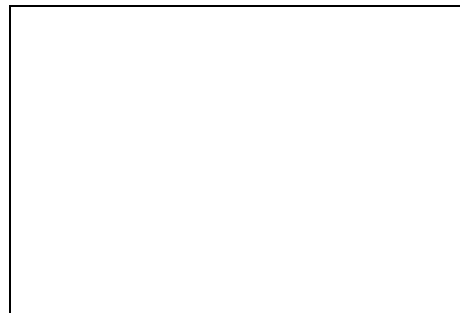
ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



ESC: \_\_\_\_ IDENT. \_\_\_\_ P.

ACCION: \_\_\_\_\_

AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

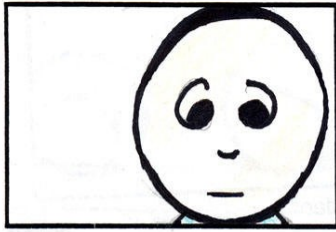
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

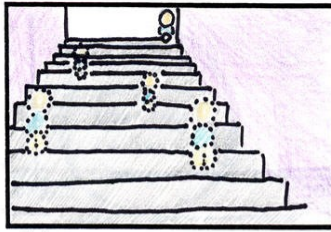
## EJEMPLOS DE STORYBOARDS:



**STORYBOARD REALIZADO POR UN ESTUDIANTE**



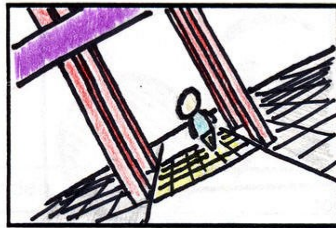
video: Close-up  
audio: looking down at what was picked up



video: long-shot  
audio: sitting on stairs in same position going down



video: long-shot  
audio: while going down, in Back, the person was walking across the top



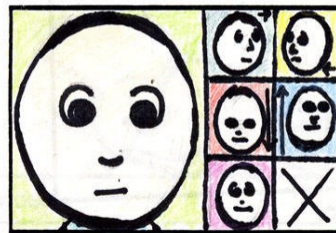
video: Dutch-Angle shot  
audio: walking forward on path



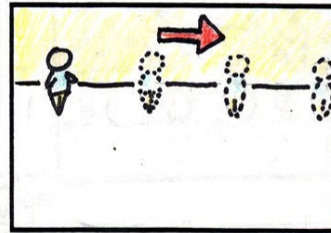
video: Dutch-Angle / close up  
audio: stopped looking for someone



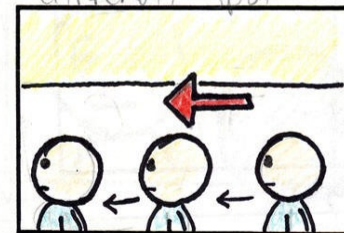
video: Extreme-close up  
audio: Close in then come out to reveal different spot



video: close-up  
audio: looks side to side, up, down, all around



video: wide-shot  
audio: walking



video: medium-shot  
audio: walking



### ALGUNOS SOFTWARES QUE SE UTILIZAN PARA LA ELABORACION DE STORYBOARDS:

- **CELTX** <http://www.celtx.com/>
- **STORYBOARD PRO FREEWARE**  
<http://movies.atomiclearning.com/k12/storyboardpro>

BIBLIOGRAFIA: Guion para medios audiovisuales  
Cine, radio y televisión

Maximiliano Maza Pérez  
Cristina Cervantes de Collado